EL LIBRO de los PATRONES

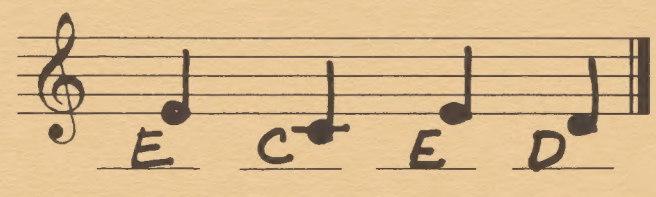
EL LIBRO de los PATRONES

Este es tu diario personal de tejer hechizos. Cada vez que aprendas un nuevo patrón melódico, escribe sus notas en este diario para consultarlo y estudiarlo posteriormente.

En tus viajes no aparecerán todos los patrones listados en este libro. La mayoría de los Tejedores utilizan menos de una docena de patrones durante toda su vida. Sin embargo, si te familiarizas con el conocimiento de estas páginas, estarás mejor preparado para enfrentarte a sucesos imprevistos por los Ancianos.

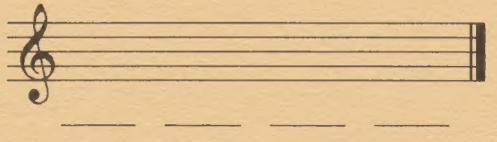
Un sabio tejedor de hechizos siempre escribe en lápiz.

APERTURA • Este patrón fundamental es tradicionalmente el primero que aprenden los nuevos tejedores de hechizos. Cuando lo domines, podrá ser tejido sobre lonas alquitranadas, cortinas de teatro o cualquier otro tipo de tela.

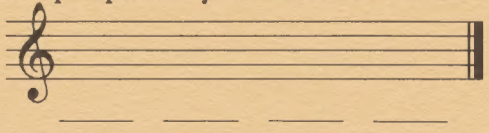


TINTE

Este patrón fue perfeccionado por los químicos del tinte del Woonsocket Chapter quienes se pasaban horas y horas junto a grandes ollas de agua hirviendo para satisfacer los deseos de los Clérigos por vestiduras de distintos colores. Originalmente se podía teñir todo tipo de materiales pero su aplicabilidad se ha visto reducida a través de los siglos y actualmente sólo se puede teñir sobre lana.

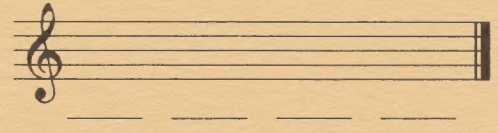


CONVOCAR • Tejido principalmente por los Ancianos en aquellas extrañas circunstancias en las que era requerida la presencia física de alguno de sus miembros en el Santuario. El patrón podía ser percibido de muchas formas. Normalmente tenía la forma de una pequeña y luminosa esfera conocida en los cuentos de niños como "ninfa mensajera".



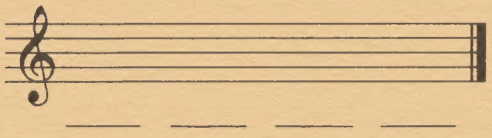
LENGUAS

El Patrón Lenguas fue tejido originalmente sobre varios manteles durante el 423 Cónclave de Gremios celebrado en Elstree en 7610. Por primera vez, los delegados de los distintos Gremios podían entenderse. Esta innovación fue muy elogiada hasta que un encargado insultó a un florista. Ambos Gremios lucharon en una guerra sangrienta que duro quinientos años.



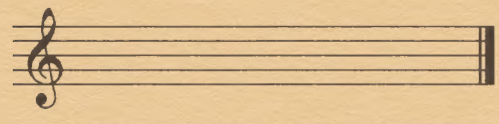
ORO A PAJA

Cuando los tiempos son malos, los Ancianos suelen invocar este patrón para generar beneficios extra. Su uso está estrictamente regulado por el Tesorero del Gremio para evitar la inflación. Otros Gremios, que ignoran el modo de tejer el hechizo, han inventado extraños cuentos de hadas en los que hablan de este patrón más bien elemental.



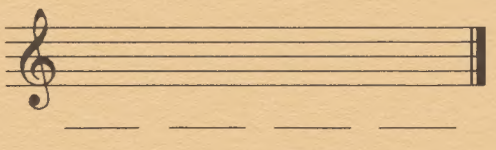
TEMBLOR

El Temblor fue descubierto por un imprudente tejedor de hechizos (ahora muerto) a quien se le ocurrió dirigir los hilos de Desgarrar sobre un supuesto volcán dormido. Ansiosamente buscado por el Gremio de los Sismólogos, este patrón extremadamente peligroso se incluye aquí sólo como referencia: su hilado ha sido prohibido por el Gremio desde el 7331.

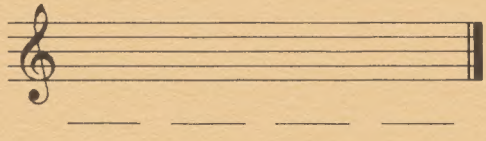


DESGARRAR

Los inventores de este inocente patrón no se podian imaginar lo mal utilizado que sería. Originalmente fue utilizado por el Gremio de los Embalmasadores para romper trapos viejos y hacer con ellos largas tiras de tela. Cuando los Embalmasadores se dispersaron en el 6529 y tras una batalla legal, los derechos de este patrón pasaron a los Políticos quienes lo utilizaron para destruir documentos. El codiciado secreto paso de uno a otro Gremio hasta que cayó en manos de los Asesinos, cuya utilización es demasiado horrible como para ser descrita.

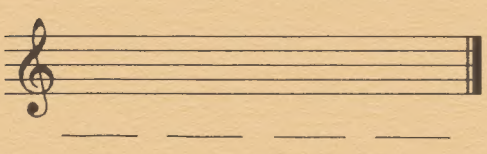


VISION NOCTURNA Las notas de este hermoso patrón provienen de las canciones de los pájaros nocturnos. En cierta época, la Visión Nocturna era muy apreciada por el Gremio de los Mineros cuyos dominios subterráneos se vieron iluminados por los tapices que llevaban este Sello. Su demanda se redujo drásticamente tras el Gran Terremoto de 7331.



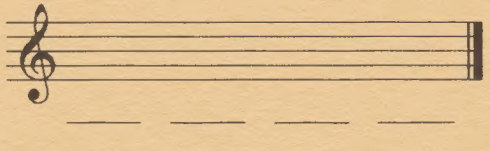
CURATIVO

En el Volumen 19 de la Breve Historia del Gremio de los Tejedores (Gremios Press, 5620), el Tercer Anciano Lazykate explica cómo en el año 1716 eran tratados los vendajes con este Patrón Curativo. Las cuatro notas que forman el patrón se han desarrollado más allá de su forma original y actualmente pueden ser utilizadas para tejer cualquier cosa que necesite ser rejuvenecida, excepto el cuerpo del tejedor de hechizos.



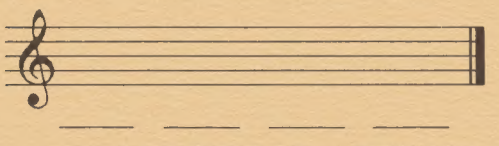
ENCOGIMIENTO

Muchos materiales se contraen cuando son expuestos a la humedad o al calor. Estudiando este fenómeno, los Ancianos Tejedores aislaron los hilos que producían este encogimiento natural y desarrollaron un patrón para tejer el efecto en cualquier otro objeto. ¡Ten cuidado cuando lo utilices porque una vez tejido, los hilos de Encogimiento no pueden ser deshechos!.

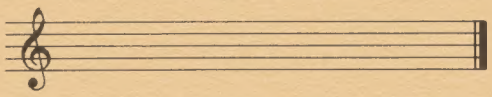


DESEO

El patrón del Deseo data de los primeros tiempos de nuestra comunidad cuando se utilizaba para engañar a inocentes transeúntes en las Tiendas del Gremio. Cuando se teje sobre una criatura o persona, este patrón tergiversa la realidad de manera que el tejedor de hechizos se parecen a la cosa que más desee la víctima. La ilusión es bastante frágil e imposible de mantener durante mucho tiempo.

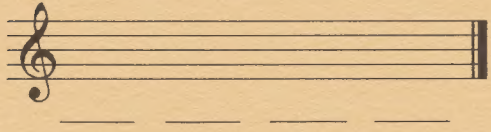


IMPERMEABILIDAD • La 5992 expedición del Quinto Anciano Spindleshank a los húmedos bosques de Lesser Uxbridge produjo este patrón tan práctico que protege cualquier tejido de los efectos de la humedad. El Pánico de Los Chanclos Venenosos de 6003 casi prohibió el uso de este Patrón hasta que se supo por los periódicos de la época que habían sido equipados por el Gremio de los Abredores de Paraguas.



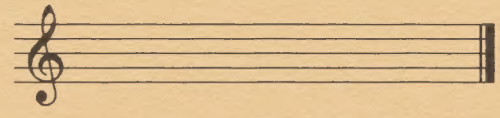
REFLEXION

Este patrón fue encargado por el Gremio de los Bailarines para agilizar sus cambios de vestuario durante su actuación del 500 aniversario del clásico ballet de Olema. Si es correctamente invocado el tejedor de hechizos asume la identidad del ser al que va dirigido el patrón y viceversa. Las cuatro notas que componen el patrón están basadas en el gruñido de un camaleón degollado.

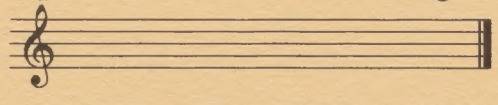


TERROR

Este patrón hace que el aspecto del tejedor de hechizos tome la forma del ser más temido por el receptor. El terror funciona solamente en seres que sienten pero su gran poder compensa con mucho esta limitación. Fue aprobado para uso terapéutico limitado por el Gremio de los Psicoterapeutas.

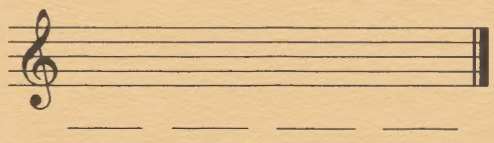


PLEGABLE • Los restos arqueológicos sugieren que el Patrón Plegable no se construyó para ser tejido sobre materiales del espacio. De hecho, sus inventores lo crearon para utilizarlo en la lavandería. Esta es la forma más rápida y apropiada de mover a un tejedor de hechizos de un lugar a otro. Ten cuidado cuando pliegues una sección de espacio que ya haya sido plegada por otro tejedor de hechizos. Si lo tejes descuidadamente puedes crear una zona "arrugada" inhabitable como el Lugar Ciego de Gainsborough.



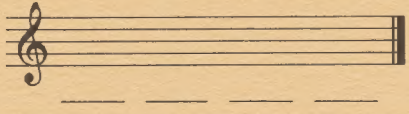
INVISIBILIDAD

Cuando se teje sobre una persona o grupo, la Invisibilidad interfiere con el foco de su visión impidiendo que el tejedor de hechizos lo pueda ver. El origen de este patrón es bastante incierto. Parece que fue creado (bajo circunstancias bastante discutibles) por el Gremio de los Pastores cuya habilidad en el arte de esconderse no tiene rival.



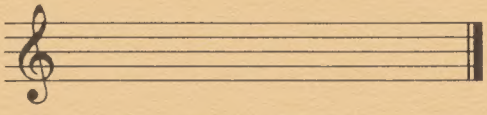
RETORCER

Los orígenes de este antiguo patrón se pierden en la historia. Sus referencias más antiguas están tejidas en el extremo más lejano del Gran Tapiz junto a las notas que describen el manejo del lino y del hilado a mano. La tradición dice que las cuatro notas derivan del chirrido rítmico del primer huso que utilizo el Anciano Swellflax.



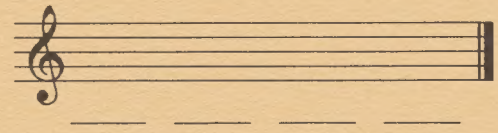
CONFUSION

La razón por la que fue desarrollado este tejido tan extraño se ha perdido en el tiempo. Los Revisionistas afirman que fue tejido en los materiales más baratos que se vendían en las tiendas de los Gremios para acabar con los cazadores de gangas. Cualquiera que sea su origen, su gran poder no ha disminuído con el paso del tiempo. Un sólo hilado deja a su víctima totalmente indefensa hasta que el tejedor de hechizos está fuera de su vista.



MOLDEAR

Sólo un grupo de tejedores posee la concentración necesaria para moldear una sustancia. Los hilos del patrón deben ser tejidos con una mente especial antes de que el Patrón de frutos. Incluso entonces un objeto bien moldeado puede regresar a su forma original si el tejido no es renovado periódicamente.



CALOR

¿Qué Tejedor no ha sido arropado por los cálidos hilos del patrón Calor?, el segundo en cuanto a popularidad después del Afrodisiaco (normalmente son vendidos al mismo tiempo). El Calor ha sido una materia prima de nuestro Gremio durante largo tiempo. Después de una sola aplicación, una colcha fina de gasa puede abrigar tanto como un edredón Penumbrian.

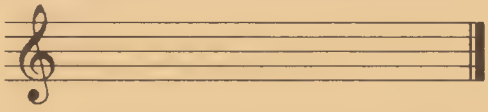
AFRODISIACO

La gran prosperidad e influencia de los Gremios fue debida en gran parte al éxito de su gran venta. Las telas tejidas con hilos de Afrodesia garantizan que ablandarán el corazón de los intereses amorosos más indiferentes. Sólo los Ancianos conocen el verdadero origen del tejido. Los rumores de un "affair" secreto entre el Segundo Anciano Twillfast y un miembro del Gremio de los Organistas son totalmente infundados.

SUEÑO

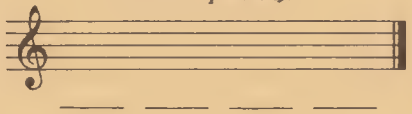
Sería difícil encontrar una almohada, una toca de niño o un saco de dormir que no haya sido empapado con las propiedades de este tejido tan popular. El Gremio de las Niñeras requiere su uso en todos los materiales caseros y los Anestesistas han aprobado una versión más potente como alternativa del cloroformo.

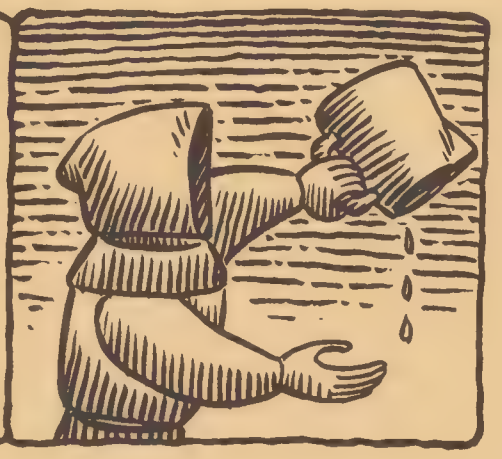
SILENCIO • *El silencio fue muy bien recibido por los padres y cuidadores de dormitorios en los colegios. Desgraciadamente, los miembros de nuestro Gremio suelen ser frecuentemente alquilados para tejer estos patrones en situaciones de dudosa conveniencia. El que más lo utiliza es el Gremio de los Directores, cuyos miembros suelen imponer un patrón de silencio sobre su audiencia antes de empezar un concierto.*



VACIO

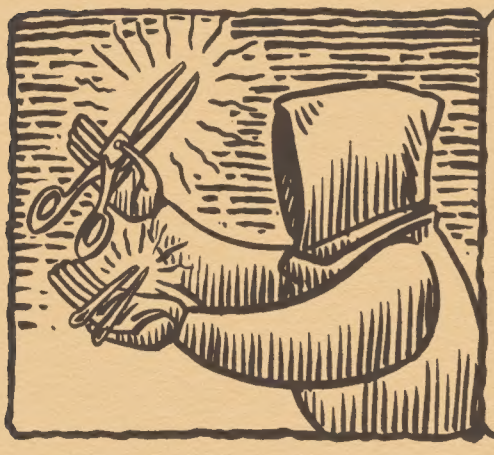
El contenido de cualquier recipiente lleno puede ser instantáneamente vaciado con este patrón tan común. Antes de su desarrollo en c.4200, las aguas del Woonsocket eran de color verde debido a los desechos químicos. Evita utilizar este hechizo sobre lagos o nubes; su radio es deliberadamente limitado para evitar catastrofes como el Double Deluge de 4202 (del cual el Gremio no se hizo responsable).





DESHACER • Los novatos suelen estar bastante impacientes por aprender a deshacer objetos físicos. Afortunadamente, los hilos de este volátil patrón se encuentran muy lejos de las garras de todos los tejedores excepto de los expertos. Ejércitos completos han desaparecido completamente por el grandísimo poder de este Patrón. Esperemos que no tengamos que demostrar nuestro hechizo de esa manera.

EXTINGUIR • Las llamas son fácilmente sofocadas con el hechizo Extinguir. Este desenmaraña casi instantáneamente los hilos de oxígeno y combustible produciendo poco o ningún efecto secundario así como poco humo. El Gremio de los Luchadores contra el Fuego nos premio con su 6222 Placa Distintiva por el desarrollo de este tratamiento tan rápido y seguro.

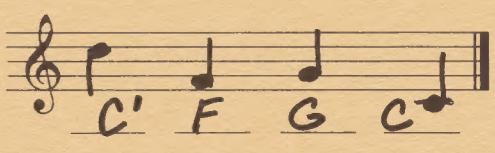


AFILADO

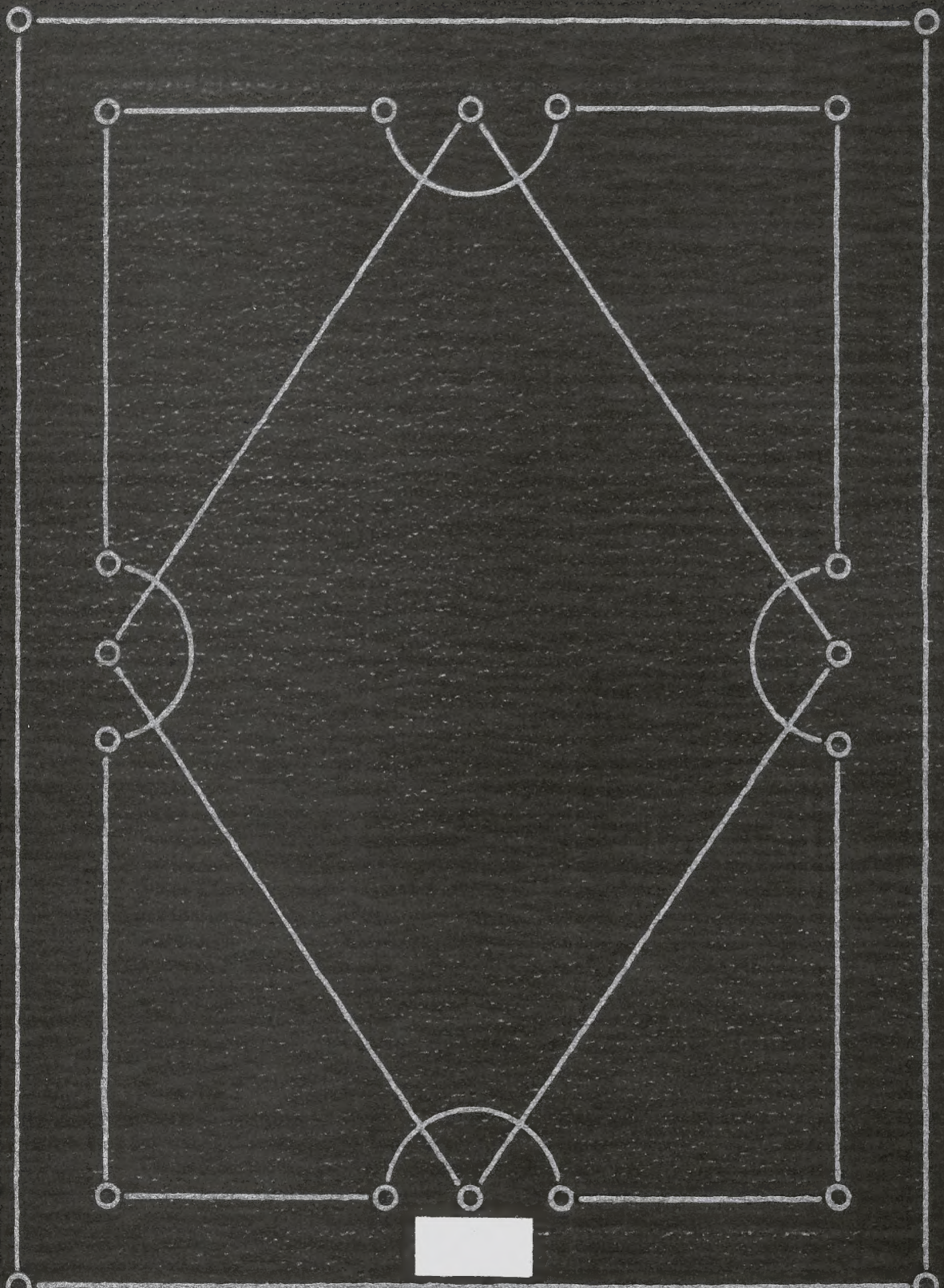
Las tijeras, alfileres y agujas de coser son los receptores más usuales de este simple hechizo. Sin embargo, en otras épocas, los guerreros solían dar sus armas a los miembros del Gremio para que las trataran. Tras una protesta formal de los Blacksmiths se redactó el Tratado Whestone Bride en el año 7550 por el que se prohibía específicamente el uso de este Patrón sobre armas de guerra.

BENDICION • También conocido como "Ruina del Casino". Los objetos bendecidos consiguen un estado encantado de probabilidad que se manifiesta como "buena suerte". El uso de este patrón fuera del Gremio esta restringido por el Tratado Emerick del año 5858 por el que también el Gremio de los Estadísticos nos hizo una gran donación.

TRASCENDENCIA • *Pocos son los Tejedores que han tejido con éxito la más sutil y misteriosa expresión de nuestro arte. La trascendencia disuelve las ligaduras que nos atan al Patrón, elevando el cuerpo y el alma a un estado indefinido de existencia. Los seres de transcendencia se dice que asumen la forma de pájaros, constelaciones e incluso rayos de sol. Como el castigo corporal esta prohibido en nuestro Gremio, la Transcendencia es normalmente utilizada como forma de desterrar a los infractores pero sólo en casos extremos.*



Diseñado por Rick Strand
Gremio de los Encuadernadores Local 67

Ilustrado por Lela Dowling
Eminente Orden de los Leñadores

TM & Copyright (C) 1990 Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados